COMPACT disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

SEGASATURN サタコレ COLLECTION

SEGASATURN COLLECTION

サタコレ

日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟 推薦

Athena

⚠ 注意　セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●このセガサターンCDは、SEGA SATURN マークあるいは NTSC J 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟　推薦

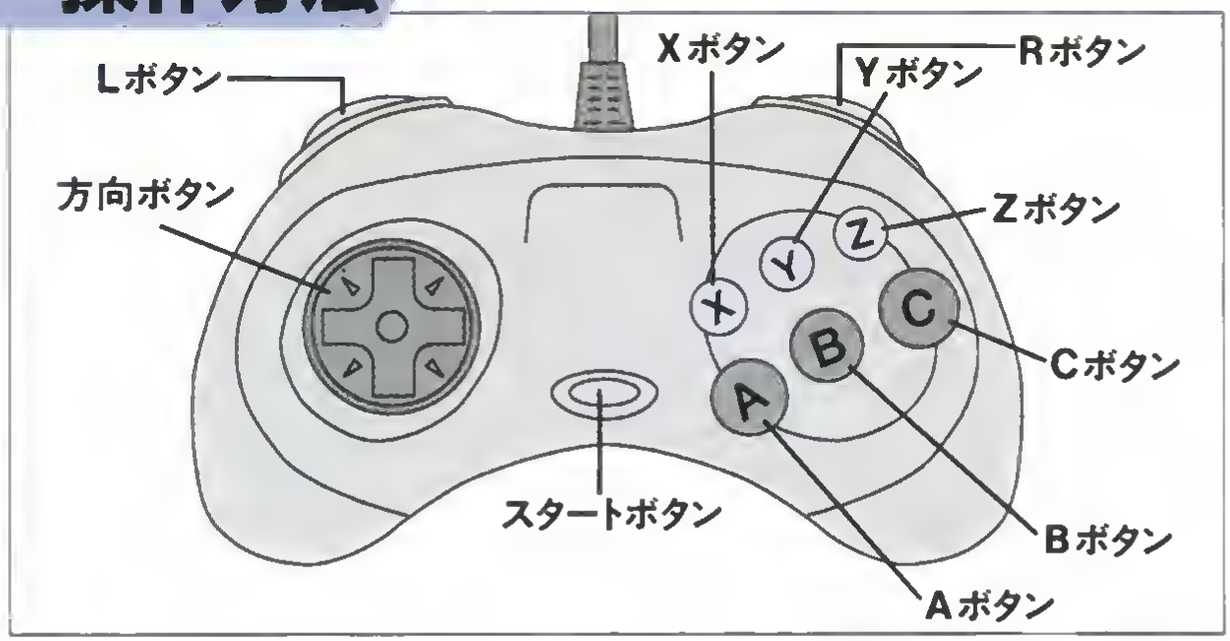
PRO MAHJONG KIWAMEs

プロ麻雀

極S

■目次 ……3
■操作方法 ……4
■ゲーム画面説明 ……6
■ゲームを始めるまで ……8
■各対局について ……9
■システム設定について ……10
■フリー対局の流れ ……12
■分析対局の流れ ……14
■チャレンジ対局の流れ ……16
■雀力クイズの流れ ……18
■基本のルール ……20
■選択可能なルール ……22
■プロ雀士の紹介 ……24
■ここに行ったらプロに会える！ ……28
■符計算表 ……29
■得点計算表 ……30

操作方法



麻雀対局中

方向ボタン(上・下・左・右)	捨て牌などのカーソルの移動
方向ボタン(下)	残り牌枚数のチェックや、リーチ・ツモ・ロン・ポン・チー・カンを選択するウィンドウを開きます。
方向ボタン(上・下)	ウィンドウの表示中に出る項目を選択。
スタートボタン	各プレイヤーの現在の持ち点を確認できます。
A・L・Rボタン	残り牌枚数のチェックや、リーチ・ツモ・ポン・チー・カンを選択するウィンドウを開きます。(下方向入力と同じ)
Bボタン	ウィンドウ、各種裏画面のクローズ(キャンセル)。
Cボタン	牌を切ります。 CPUの捨て牌が点滅しているときの入力待ちをキャンセルします。
Xボタン	ルール参照画面を表示します。
Yボタン	プロの会話・BGM変更などの設定ウィンドウを開きます。
Zボタン	連続している対局の途中経過を参照できます。 最初の半荘の場合は、入力は無視されます。

ゲーム以外

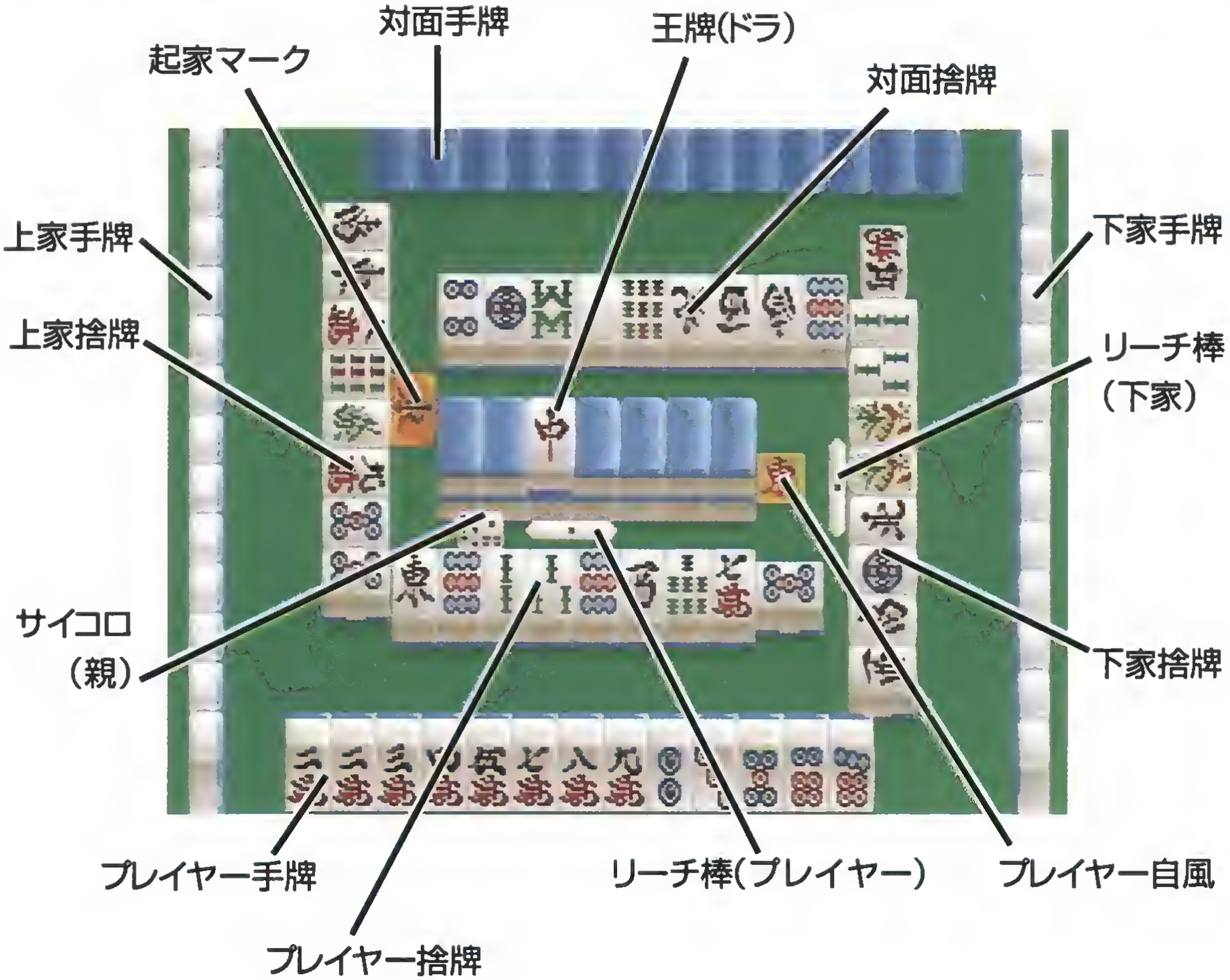
方向ボタン(上・下・左・右)	カーソルの移動を行います。
スタートボタン	ダイレクトに終了や決定を選択します。デモ画面のスキップなども行えます。
A・L・Rボタン	選択をします。次の画面に進みます。
Bボタン	各モードのINFORMATION画面からメインメニューに戻ります。 一つ前の画面に戻る場合にも使われます。
Cボタン	選択をします。次の画面に進みます。(Aボタンと同じ機能)

クイズモード

方向ボタン(上・下・左・右)	カーソルの移動や数字の入力に使用します。
スタートボタン	答えを選択します。決定の項目がある場合は、それを直接選択します。
A・L・Rボタン	答えを選択します。次の画面に進みます。
Bボタン	答えをキャンセルします。その画面から一つ前の状態に戻ります。
Cボタン	答えを選択します。次の画面に進みます。(Aボタンと同じ機能)

画面説明

対局画面


対面手牌
王牌(ドラ)
起家マーク
対面捨牌
上家手牌
下家手牌
上家捨牌
リーチ棒
(下家)
サイコロ
(親)
下家捨牌
プレイヤー手牌
リーチ棒(プレイヤー)
プレイヤー自風
プレイヤー捨牌

画面説明

持点参照画面

対面持点
対面自風
局数
上家自風
下家自風
上家持点
下家持点
ツモ牌残り
本場数
プレイヤー持点
プレイヤー自風（赤は割れ目）

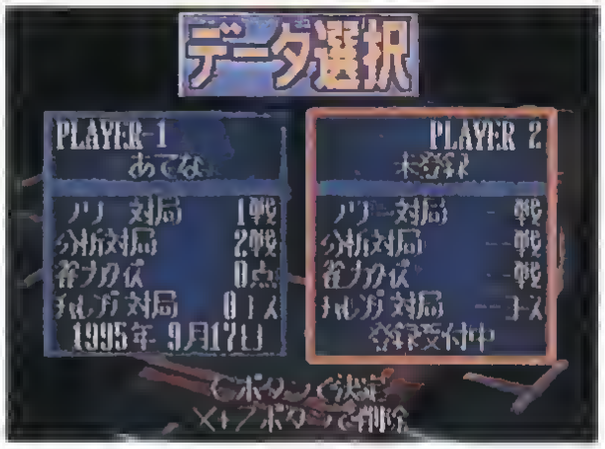
あがり役・得点画面

和り役
和了プレイヤー
和り符
合計翻数
和了手牌
和了点

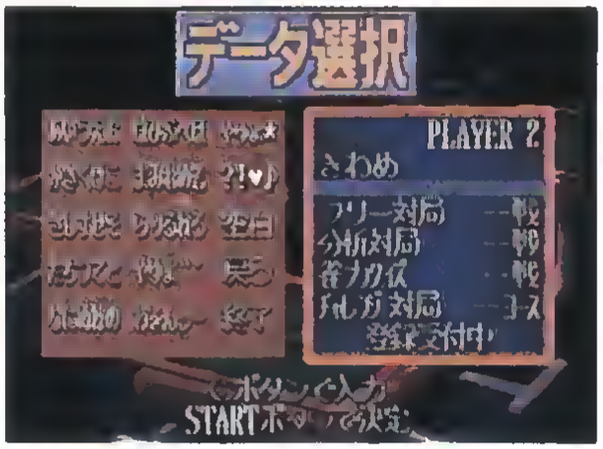
半荘終了画面

半荘回数
各プレイヤー名前
各プレイヤーの合計
合計欄
選択メニュー

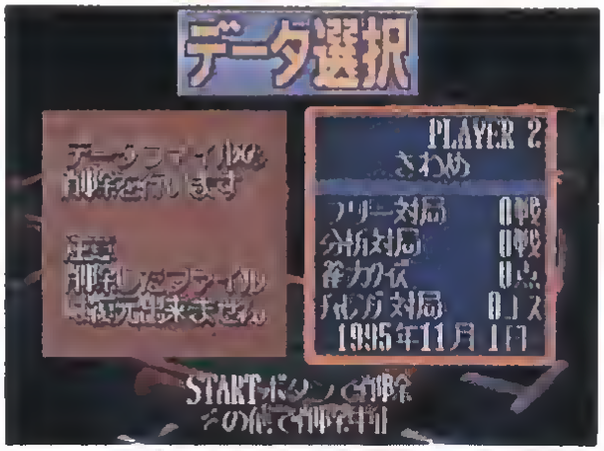
ゲームを始めるまで



1 デモ画面からスタートボタンを押すと、保存データの選択画面になります。もしカートリッジRAM(別売パワーメモリー)がある場合は、その前に本体RAMとカートリッジRAMのどちらかを使用するか、選択をしなくてはなりません。
ここで既に、あなたのデータが登録されている場合は、方向ボタンの左右で記録されたデータを選び、Cボタンを押してデータを選んでください。



2 あなたのデータが無い場合は、データが記録されていない未登録の場所を選んでCボタンを押してください。プレイヤーの記録を新規に登録する画面になります。方向ボタンで文字を選んで、Cボタンで文字を入力し、名前を登録してください。名前は8文字まで入れることができます。最後に終了を選んでください。



3 古いデータを消去して新しいプレイヤーデータを登録したい場合は消したい側のデータを一緒に押してください。するとデータ消去モードになりますので、画面の指示に従ってデータを消去してください。各対局での部分的なデータを消したい場合は、メインメニューからシステム設定モードを利用してください。

各対局について

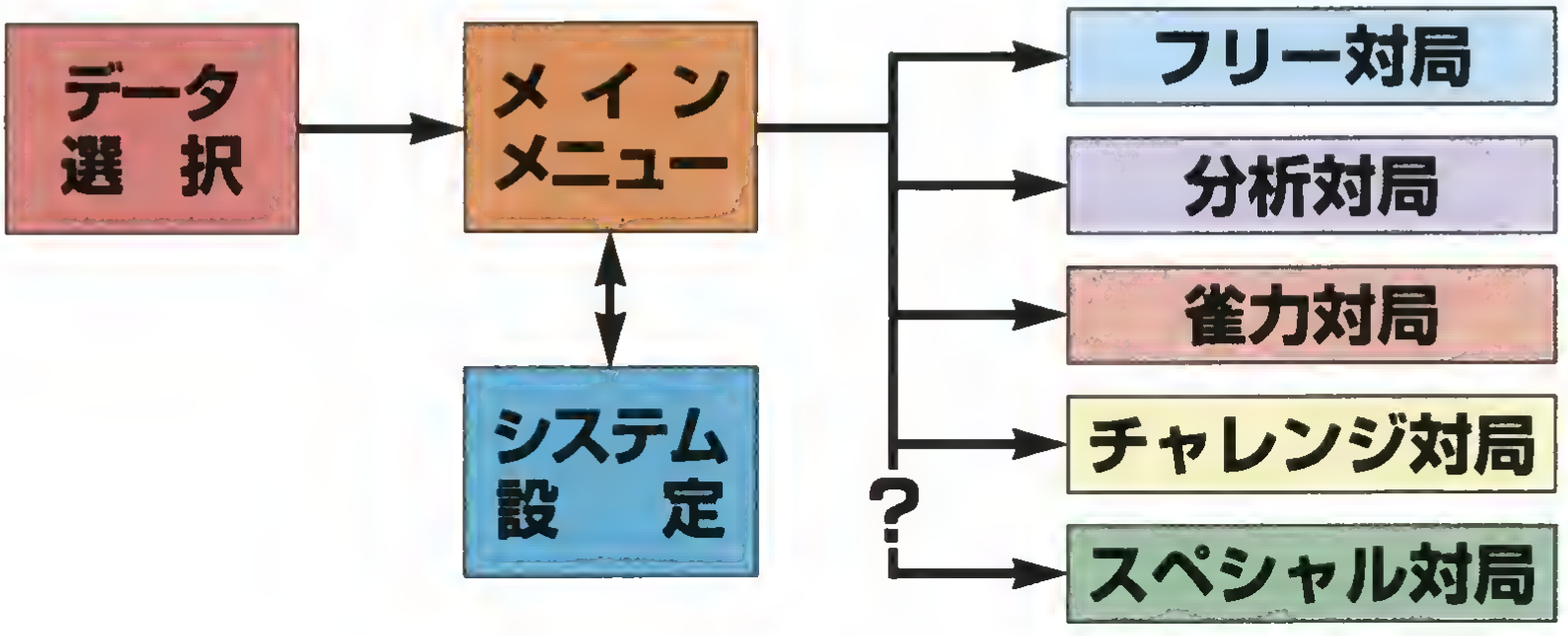
フリー対局
ルールや対戦相手を、自由に選ぶことのできる対局です。条件を気にせずに気楽に対局できます。

分析対局
最初にルールを固定し、記録されたデータから戦法や実力を研究する対局です。

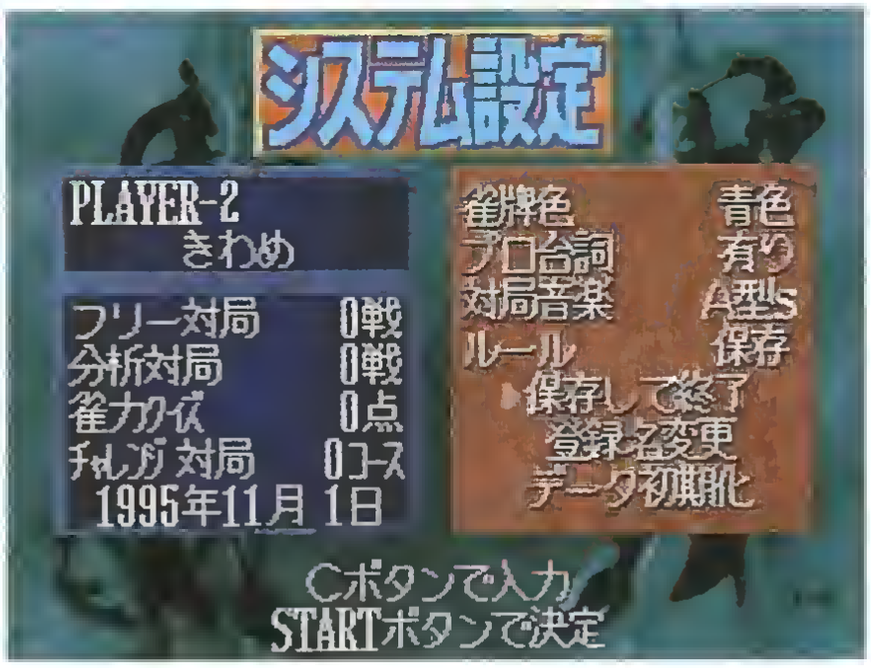
雀力クイズ
何切るクイズを通して、麻雀の手筋における判断力を養います。途中までの成績で、問題の難度が変化します。

チャレンジ対局
4つのコースでそれぞれ優勝まで挑戦する条件対局です。各地の対局毎にデータが保存されます。

スペシャル対局
隠された「裏」のチャレンジ対局？。ここで優勝すれば真のエンディングが待っています。(P28参照)



システム設定について



メインメニューからシステム設定を選ぶと、ゲームに関する各種設定を行うシステム設定画面に切り替わります。

ここで設定できるのは以下の項目です。

1.雀牌カラー

青色／黄色対局で使う雀牌の背中の色を設定します。

2.プロ台詞

有り対局中、プロ雀士のメッセージを表示します。

無し対局中にメッセージを表示しません。

3.対局中音楽

A型／B型／無し対局中の音楽を設定します。音声のモノラル、ステレオの設定を確認することもできます。モノラルとステレオの設定は、セガサターン本体で設定されているものに従っています。

4.ルール設定

保　存：プロモード、ギャンブルモードのフリー対局でプレイヤーが設定したデータを保存します。

初期化：プレイヤーが設定したルールは保存されません。対局が終了すると、ルールは初期状態に戻されます。

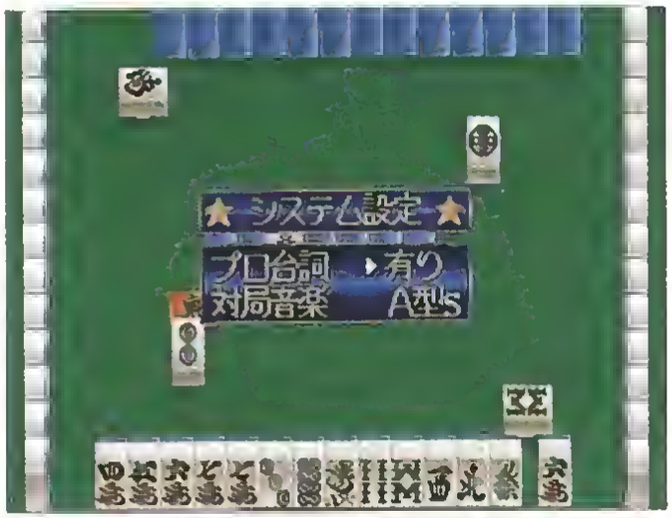
また、以下の操作も可能です。

5.登録名変更

データファイルに登録した名前を変更することができます。この機能を実行した瞬間に、以前の名前は消去されます。

6.保存データ初期化

今迄の対局によって記録されたデータを対局ごとに消すことができます。項目を選んで画面の指示に従ってください。



対局中のシステム設定

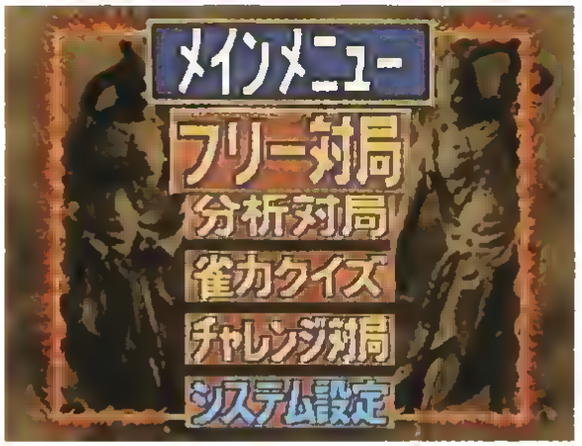
対局中にも、システム設定の一部を行うことができます。対局中のプレイヤーのツモのときにYボタンを押すとシステム設定ウィンドウが開きます。ウィンドウをBまたはYボタンで閉じることができます。

ここでは以下の設定が可能です。設定する値は、メインメニューからシステム設定と同じです。ここは設定と同時に、選んだ機能が有効になります。

1.プロ台詞：対局中のプロの台詞の有無を設定します。

2.音楽：対局中の音楽を設定します。

フリー対局の流れ

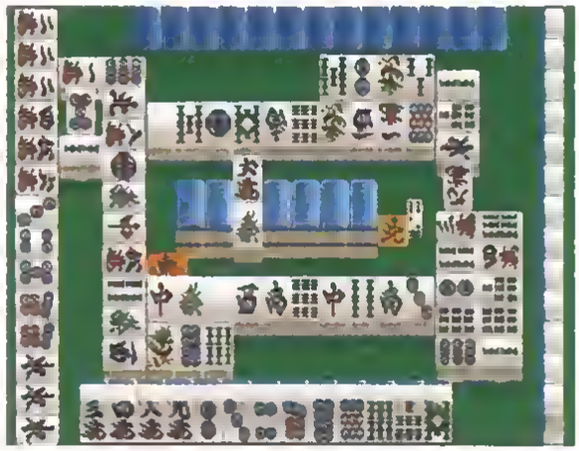


1：メインメニューからフリー対局を選びます。

2：最初にルールを選択します。方向ボタンで項目を選び、Cボタンで選択肢を合わせます。全部の設定を終了したら、決定を選んでボタンを押すと、対局に進みます。

3：次に16人のプロ雀士から、対戦相手を選びます。方向ボタンでカーソルを動かしCボタンで選択します。3人選んだ状態でCボタンを押すと確定です。
Bボタンを押すと選んだ雀士を、下から順番にキャンセルできます。
スタートボタンを押すとその時点で終了し、プロ雀士が不足している場合は、自動的に補充されます。

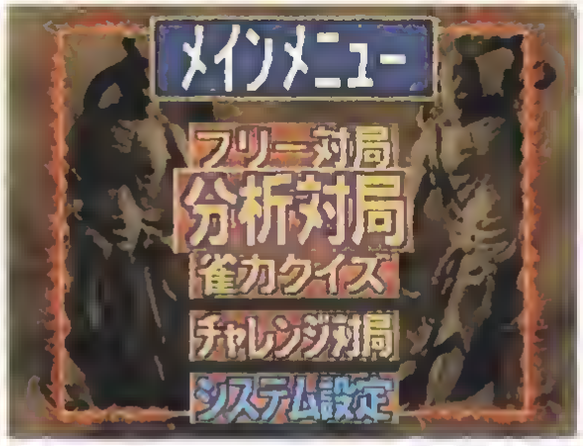
4：場所決めを予め自動的に行ってから、プロが登場します。そのまま続けて起家決めになります。このときスタートボタンを押すと対局をすぐに始めることができます。



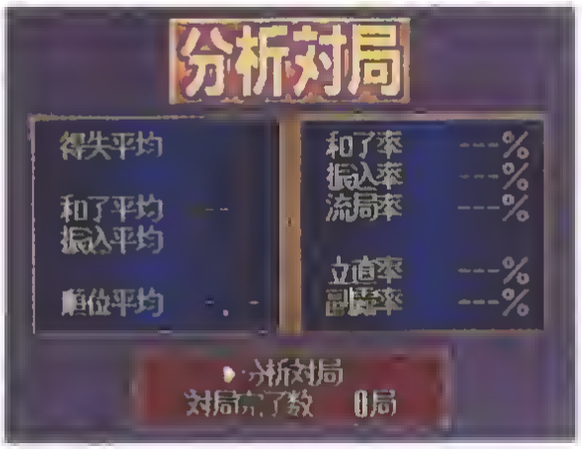
5：対局を行います。

6：半荘が終了すると、この画面になります。
ここでは、連続して対局している場合の結果の経緯や合計を見ることができます。ここで対局の継続か、終了を選択できます。方向ボタンで選びCボタンで決定してください。終了するとメインメニューに戻ります。

分析対局の流れ



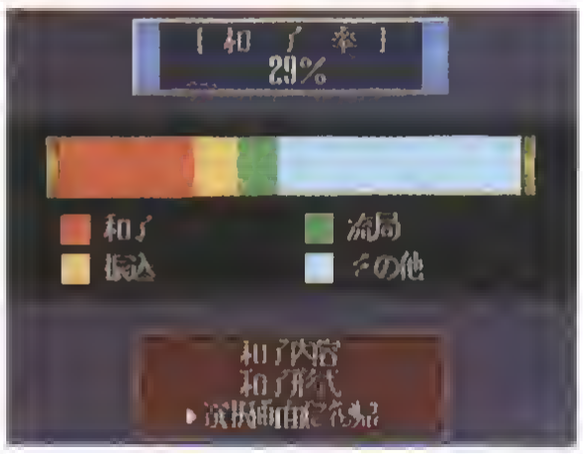
1：メインメニューから分析対局を選びます。



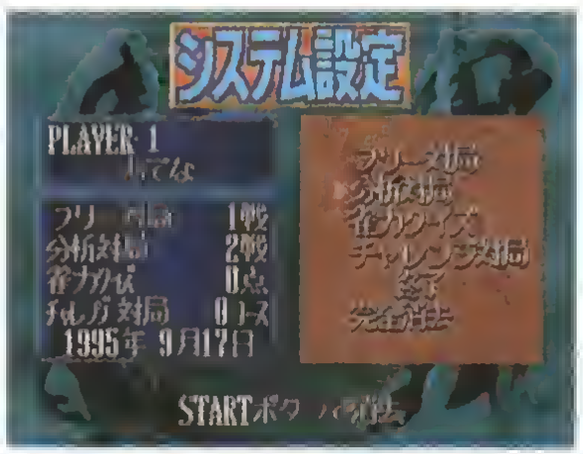
2：最初に分析対局のデータメニュー画面になります。
まず画面下段の「分析対局」を選び、対局データを蓄積してください。対局データがない場合は、もちろんデータは参照できません。

3：ルール設定は対局データが記録されていない、最初のときのみ設定することができます。対局データが既にある場合は、確認のボタン入力だけ行います。対局相手のプロ雀士は毎回選ぶことができます。

4：分析データを見る場合は、方向ボタンでみたい項目を選んでCボタンで決定します。ただし、データが存在しない項目は参照できないので、注意してください。



5：データは更に詳しいデータを見れるものと、そうでないものがありますが、いずれも画面下の項目を選んで操作してください。

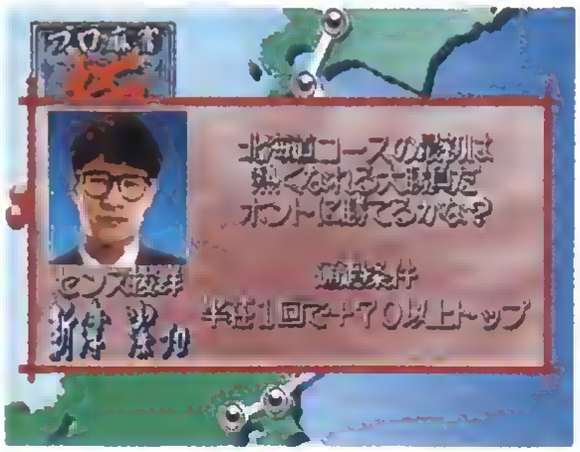


6：ルール設定を変えて、新たに対局データを取り直したい場合はシステム設定の中にあるデータ初期化の、分析対局の項目を消去してください。同時に設定されていたルールも初期状態に戻されます。

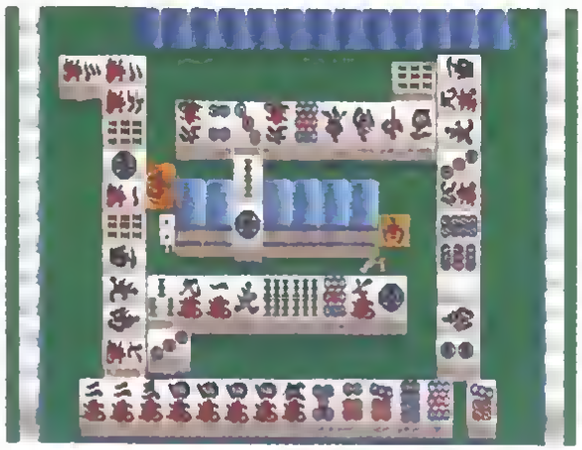
チャレンジ対局の流れ

1：メインメニューからチャレンジ対局を選びます。

2：最初にコース（針路）を選びます。
前回の対局経過が残っている場合は、その続きで対局していくか、それとも最初からやり直すのかを決めてから対局に進みます。



3：各コースは6つのポイントによってできており、それぞれのポイントに案内役のプロと通過条件が用意されています。これは各ポイントの開始前に表示されます。ボタンを押すと、これらの表示をスキップすることができます。

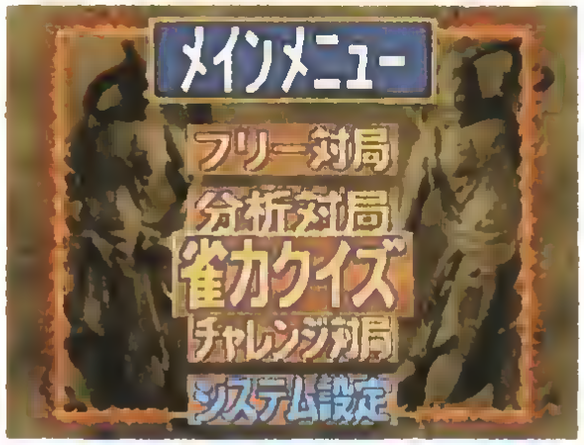


4：対局を行います。
指定された条件を満たすように対局してください。

5：半荘が終了すると、この画面になります。
ここでは、そのポイントでの得点の経緯や合計を見ることができます。もし、対局を放棄してゲームを中断する場合は、ここでそれを選ぶことができます。規定半荘回数に達していない場合は、再び対局に進みます。

6：規定回数の対局が終了するか、指定された条件の合否が確定すると、この判定画面に進みます。条件を満たして通過した場合、自動的に記録され、ゲームを中断しても次のポイントから再開することができるようになります。

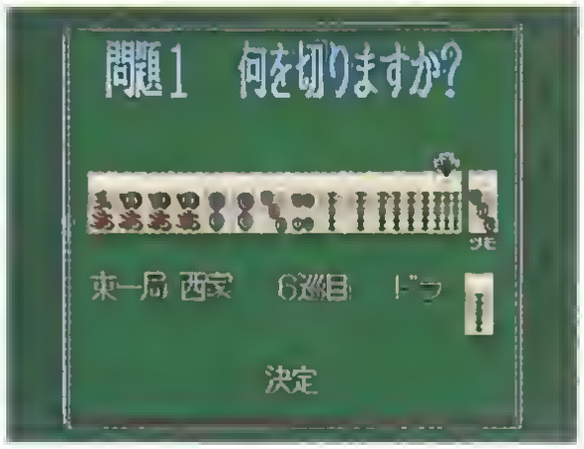
雀力クイズの流れ



1：メインメニューから雀力クイズを選びます。

2：クイズは全部で30問出題されます。
問題の出題者は10問毎に交代します。10問を1つのピリオドとし、3つのピリオドにわたってクイズに挑戦します。

3：出題前には、かならずこの画面が表示されます。
もしクイズの挑戦を中断する場合は、ここで方向ボタンを使って中断を選んでください。



4：クイズは全て捨て牌を選ぶ「何切るクイズ」です。各問題の制限時間はありません。じっくり考えて、納得できる答えを選んでください。

5：答えを決定すると、解説と答えに対する点数が表示されます。もし間違えた場合も、間違え方に応じた様々なアドバイスが表示されます。

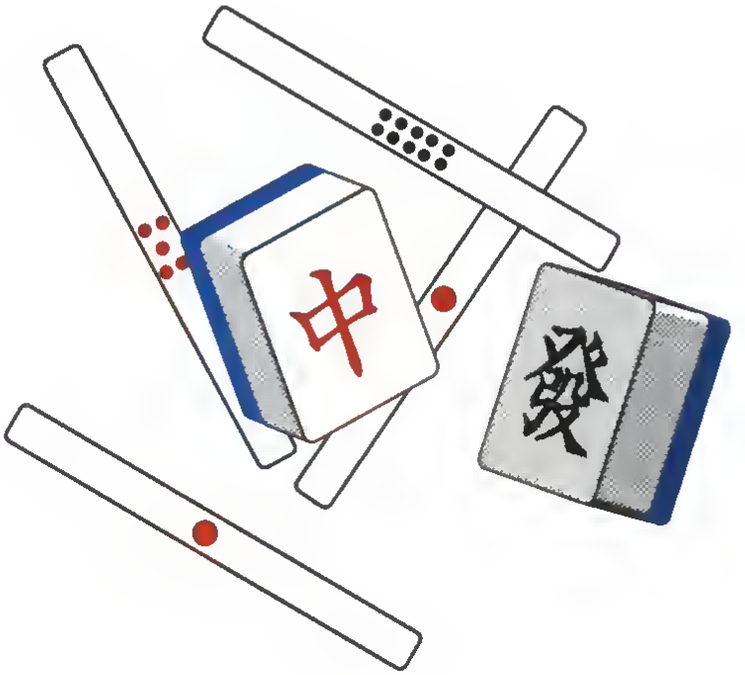
6：3つのピリオド、計30問のクイズを終えると最終判定が出ます。満点目指して、何度でも挑戦してください。

基本ルール

ここでは「極S」の標準ルールを紹介します。
*がついているものは変更可能です。

対局

●東・南半荘1回戦とします。
●常に1翻しばりとし、場には2翻つけます。
＊持点は25,000点、30,000点返しとします。
●西入はありません。
●食いピンフは無し。
●ドラ牌は次ドラです。
●現物での食い換えはできません。（鳴いた牌と同じ牌を切ることはできません）
＊食いタンは認める。
＊後付けありです。
＊リーチ一発があります。
＊槓ドラありです。
＊裏ドラありです。
＊槓裏ドラありです。
●王牌はいかなる場合も、14枚残しとします。
●あがりは上家優先です。
●ノーテン罰符は、場に3,000点です。
●形式テンパイを認めます。（ジュンカラも可）
●積み棒1本に付、300点とします。



リーチ

●リーチ後のあがり選択は認めるが、以後は振聴扱いとなり、ツモ和り以外は認めません。
*リーチ後の暗槓は、当り牌の受け入れが変化しない物に限ります。
●四人リーチは流局とします。
●オーラスが流局で半荘終了になった場合、リーチ料はリーチ者に返却します。

フリテン

●振聴はツモ和り以外を認めません。　●振聴リーチは認めます。
●同一巡内のあがり選択は認めません。　●一巡とは自分のツモが経過したことを指します。

連荘と流局

*親ノーテンは親流れ、オーラスの親ノーテンの場合も親が流れてゲーム終了とします。
●親がノーテンのときの積み棒と供託リーチ棒は、次局の親が継承します。
●四風連打・九種九牌倒牌・四槓流れ・四人リーチは親の連荘になります。
●四槓流れは4つ目をさらして嶺上牌を補充し、捨て牌完了後に流局とします。四槓子テンパイ時は、それ以上のカンが禁止されます。

カン

●国士無双のみ、暗槓槍槓を認めます。　●海底と嶺上開花は重複しません。
●海底をツモった場合と、河底牌は槓できません。
●嶺上開花は暗槓により面前が維持されていれば、面前清ツモを認めます。ツモの2符もつきます。

あがり役

●役の複合を認めます。
●役満は別種の役満と同時に成立した時に複合を認めます。
●流し満貫は認めません。
●カン振りはありません。

選択可能ルール

1.食いタン

有：ポン・チー・明カンをした断公九を認めます。
無：ポン・チー・明カンをした断公九を認めません。

2.平和自模

有：面前のツモあがりで、平和の役の複合を認めます。（ただしツモの2符は加えません）
無：面前ツモのあがりでは、平和の役は認めません。（代わりにツモの2符を認めます）

3.後付け

有：役の確定していない状態での和りを認める「後付けあり」ルールを採用します。
無：役の確定していない状態での和りは認めない「完全先付け」ルールを採用します。

4.立直一発

有：立直直後のポン・チー・カンの無い一巡にあがった場合にこの役を認めます。
無：立直一発役を認めません。

5.順位点

無／5-10／10-20／10-30
順位点を設定します。（数字は千点単位）。5-10の場合、3着から2着へ5,000点、4着からトップに10,000点の順位点が支払われます。

6.立直後暗槓

有：立直後のあがり牌の受けが変化しない暗槓を認めます。
無：立直後の一切の暗槓を認めません。

7.満貫切り上げ

有：30符6翻と60符5翻(場の2翻を含む)を、満貫と同じ得点(子8,000・親12,000)として扱う。
無：切り上げ処理はしません。

8.割れ目

無：割れ目ルールを採用しません。
有：配牌を取り始める山の場所のプレイヤーの受取･支払の点数を倍付けにする。このルールを採用している場合､配牌前に割れ目のプレイヤーが表示されます。ゲームの中は卓上のサイコロの目､もしくは持ち点表示画面の自風表示の色(赤色)で確認することができます。

9.ドボン（罰符）

無：マイナス側の点棒を計算します。
有：誰かの点棒がマイナスになった時点で半荘を終了させます。マイナスになった人は、他の3人に一律10,000点の罰符を支払います。

10.配給（原点）

25,000／27,000／30,000
半荘開始時の点棒の持ち点を設定します。30,000点に満たない分は4人分を合計し、半荘終了後にトップのプレイヤーに加算される陸符（トップ賞）になります。

11.ドラ

表／表・裏／表・槓表／表・裏・槓表／表・裏・槓表・槓裏

12.連荘条件

和了連荘：親（荘家）は和了（あがり）しない限り連荘できません。
聴牌連荘：親（荘家）は和了か流局時のテンパイで連荘できます。
不聴連荘：子（散家）があがらない限り親（荘家）は連荘することができます。

人気も実力もトッププロ
小島武夫プロ

出身地/福岡県
雀風/手役重視追い込み
自在型
好きな牌/ペンチャンの牌
好きな手役/純チャン三色
麻雀を覚えた年齢/20歳

あらゆるプロ雀士の代表的存在。天下のコジマは実力も人気も最上位。11PMで一躍有名になった元祖麻雀タレント。最近は競艇に造詣が深い。

リーチ一発ならオマカセ
高橋純子プロ

出身地/秋田県
雀風/手役軽視追い込み
自在型
好きな牌/[中] [東]
好きな手役/タンピン三色
麻雀を覚えた年齢/20歳

麻雀ゲームをプロ雀士が監修するというスタイルを確立したパイオニア。ユーザーとプロの両方の視点から見た、鋭い批評眼が「極」を支えている。

亜空間殺法で勝負をかける
安藤 満プロ

出身地/千葉県
雀風/手役自在万能型
好きな牌/136牌全て
好きな手役/
アガリ役すべて
麻雀を覚えた年齢/17歳

亜空間殺法という独自の戦法を、自らの強さで証明した実力派雀士。修羅場をくぐった凄味は驚異。第10期鳳凰位などタイトル多数。

ていねいな打ち筋が決め手
土田浩翔プロ

出身地/大阪府
雀風/手役軽視
先行攻撃型
好きな牌/[中]
好きな手役/四暗刻・
対々和
麻雀を覚えた年齢/7歳

現鳳凰位である麻雀の実力もさることながら、実はプロ雀士中トップと言われるほどの競馬好き。麻雀本は無いが、競馬予想の著作がある。

粘り強く相手をねじふせる
伊藤優孝プロ

出身地/秋田県
雀風/手役重視
自在攻撃型
好きな牌/
好きな手役/メンホン・三色
麻雀を覚えた年齢/16歳

ダイハードとか死神と呼ばれる、ガマン強い麻雀が特徴。麻雀雑誌での逸話などではヒョウキンだが、対局中は別人のように凄味を帯びる。

気迫も度胸も天下一品
浦田和子プロ

出身地/東京都
雀風/手役重視
自在攻撃型
好きな牌/
好きな手役/タンピン三色
麻雀を覚えた年齢/20歳

数少ない女性プロ雀士で、実力派と言えばこの人。各種大会にも積極的に参加しており、好成績をあげている。

若い人に麻雀の楽しさを伝えたい
古川孝次プロ

出身地/愛知県
雀風/手役重視
先行攻撃型
好きな牌/特になし
好きな手役/混一色・タンヤオ
麻雀を覚えた年齢/20歳

最近の大会での派手な活躍は見られないが、名古屋で学生向けの雀荘を通じて、麻雀の底辺拡大に尽力している。

まっすぐ打ち通す迫力と恐怖
飯田正人プロ

出身地/富山県
雀風/手役自在攻撃型
好きな牌/
好きな手役/国士無双・七対子
麻雀を覚えた年齢/10歳

大魔人とか白鯨と呼ばれ、迫力ある風体と雀風で最高位4連覇等の数々の実績を誇る実力派雀士。

※データは1996年1月現在のものです。

健康麻雀で健康ライフ
井出洋介プロ

出身地/東京都
雀風/手役自在万能型
好きな牌/特になし
好きな手役/メンホン・三色
麻雀を覚えた年齢/5歳

東大式麻雀と言う言葉と並んで有名な、理論派雀士。現在5度目の名人位と最高位の両タイトルを持つ。マスコミなどでの活躍も多い。

最弱と呼ばれる実力派
五十嵐 毅プロ

出身地/新潟県
雀風/手役軽視追い込み守備型
好きな牌/春夏秋冬
好きな手役/天和
麻雀を覚えた年齢/15歳

史上最弱などと呼ばれているが、理論の確かさと麻雀の堅実さでは、プロ雀士の中でも指折りの実力派。愛称はイガリン。

劇画ならおまかせ
土井泰昭プロ

出身地/島根県
雀風/手役重視万能型
好きな牌/
好きな手役/三色同順
麻雀を覚えた年齢/17歳

麻雀劇画の原作者として、自ら打つ麻雀以外にも麻雀の素晴らしさと、厳しさを伝えるため、精力的に活動を行っている。

トレンディな麻雀は背骨で打つ
新津 潔プロ

出身地/東京都
雀風/手役自在万能型
好きな牌/特になし
好きな手役/特になし
麻雀を覚えた年齢/17歳

独創的なスタイルの雀風を持つ実力派。ある麻雀マンガでは、悪魔のように描かれているが、真偽のほどは不明。

プロ雀士紹介

根強いファンを持つ超現役

古川凱章プロ

出身地/神奈川県
雀風/手役重視万能型
好きな牌/2と8の数牌
好きな手役/タンヤオ
麻雀を覚えた年齢/15歳

麻雀新撰組という初の麻雀プロ集団のメンバーであり、101連盟の代表でもある。体勢論という流れを意識した麻雀を打つ理論派。

牌の声を聞く牌流定石の使い手

金子正輝プロ

出身地/新潟県
雀風/手役軽視追い込み守備型
好きな牌/
好きな手役/七対子
麻雀を覚えた年齢/11歳

牌流定石という、牌の流れから先を読む麻雀を展開する。牌の声を聞き流れに乗ったときはどんな相手もかなわないため、常勝男の異名を取る。

卓上で会話できるのがプロだ

青野 滋プロ

出身地/兵庫県
雀風/手役自在先行守備型
好きな牌/特になし
好きな手役/翻牌・門前清ツモ
麻雀を覚えた年齢/13歳

現名翔位で、101連盟のお目付役。麻雀に対しては、誰よりも真面目に本気で取り組んでいる。ツモ牌相理論という戦法の使い手でもある。

体も手役も大きく勝負

橘高正彦プロ

出身地/大阪府
雀風/手役重視万能守備型
好きな牌/
好きな手役/食いタン・食いホン
麻雀を覚えた年齢/18歳

見た目の印象と同じビックな麻雀を打つ101競技連盟の実力派プロ。怒涛のような押しの強さは、右に出る者がいないと言われている。

※データは1996年1月現在のものです。

ここに行ったらプロに会える!

☆安藤満・・・「きらきら惑星」 ☎0486−44−3348

大宮駅東口下車すぐのこの店では、「亜空間殺法」の安藤さんと打てる。女性のメンバーも多く、雰囲気も良くマナーもしっかりしている。

☆飯田正人、阪元俊彦・・・「リツ」 ☎03−3985−1896

池袋駅西口から歩いて3分のこの店は、打ちに来る人のレベルはかなり高く、短期間で強くなりたい人には最適の環境で麻雀を楽しむことができる。

☆金子正輝・・・「K・O」(ノックアウト) ☎0492−89−2456

東武東上線坂戸駅から歩いて30秒という近さ。お客の9割が学生ということだが、雀力は高レベル。
金子プロは毎日出勤していて、初心者にも親切に指導してくれる。

☆浦田和子・・・「ベガ」 ☎03−5469−9312

渋谷駅南口より徒歩1分のこの店には、浦田プロがほとんど毎日出勤してくる。 キャッチフレーズは「みんなおいでよ!渋谷で麻雀打つならベガ!」

☆橘高正彦・・・「麻雀サークル21」 ☎052−762−9131

名古屋駅から地下鉄東山線本山駅下車歩いて30秒のこの店では、攻めの鋭さでは定評のある橘高名人と打てる。
橘高プロは毎日出勤しており、毎週月曜日には競技会も開催されている。

☆古川凱章、青野滋・・・「クラブタイヨー」 ☎06−271−3325

101競技連盟の大阪支部であるこの店は、オールドファンには懐かしい古川プロが顔を出す店でもある。
毎週土曜日の午後2時から101ルールで対局が開始され、 成績が優秀な人は、101競技連盟が発行している「101マガジン」の全国ランキングに掲載され表彰される。

☆土田浩翔・・・「夢道場」 ☎011−271−5040

札幌市内、地下鉄大通り駅から徒歩5分にあるこの店は、競技麻雀をこよなく愛する土田プロの情熱に魅せられた麻雀ファンが道内各地から集まって来る。第1日曜日は「夢道場杯」が開催されている。

●「あそぼ!サンマ」発売のお知らせ

高橋純子プロが主宰する三人麻雀のグループ「サンマの会」が三人麻雀を楽しみたい人のためにビデオを制作した。メンバーは、阪元、鳴村、新津の各プロ。通信販売も受付中。申込先は、
〒161　東京都新宿区中落合1-8-3　ウィルシャー中落合B-102　麻雀工房宛

符計算一覧表

基本符の計算の仕方

A	副　　底	あがった時	20符
B	門前加符	門前でロンあがりした時	10符
C	自　　模	自模あがりした時 (平和役のみ該当しません)	2符
D	聴 牌 形	辺張(ペンチャン)待ち、嵌張(カンチャン)待ち、単騎(タンキ)待ちの時	2符
E	牌の組合わせ	中張牌、公九牌、順子、刻子、槓子、対子	下表参照
F	七対子の場合	他の符を足さずに	25符

上記の表をもとにして符(点数)の計算をして下さい。A～Eで該当する項目を足してゆきます。点数の数え方はすべて切り上げ符で計算して下さい。
(10符以下の端数は切り上げになります。〔例〕合計したものが32符だった場合→40符となります。)

公九牌	順子	刻　子		槓　子		老頭牌 客風牌	三元牌 荘風牌 門風牌	連風牌
		暗刻	明刻	暗槓	明槓			
	0符	8符	4符	32符	16符	0符	2符	4符
中張牌	順子	刻　子		槓　子		対　子		
		暗刻	明刻	暗槓	明槓			
	0符	4符	2符	16符	8符	0符		

次のページの表で翻数の所と符の所を合わせて見た所が得点となります。

得点早見表

荘家（親）

7翻							
6翻	2600	3200	3900	満貫4000			
5翻	1300	1600	2000	2600	3200	3900	
4翻	700		1000	1300	1600	2000	2300
3翻			500	700	800	1000	1200
	▲ ツ モ 和 り（オール）						
和り基本符	20	25（七対子）	30（22~30）	40（32~40）	50（42~50）	60（52~60）	70（62~70）
	▼ ロ ン 和 り						
3翻			1500	2000	2400	2900	3400
4翻		2400	2900	3900	4800	5800	6800
5翻		4800	5800	7700	9600	11600	
6翻		9600	11600	満貫12000			
7翻							

得点表の見方

1.親か子を選んで下さい。
2.ツモかロンあがりかを選んで下さい。
3.あがった役の翻数(ここでは場に必ず2翻つくルールですのであがった翻数に2翻をプラスして下さい。)
4.切り上げ計算の場合、親・子ともに30符6翻、60符5翻の所は8000点、12000点となります。
（場の2翻を含む）

散家（子）

※（　）内は親の払い

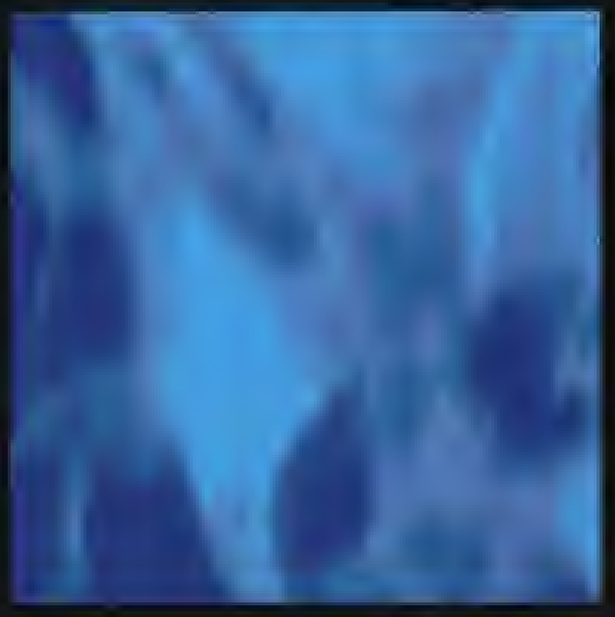
7翻				満貫2000 (4000)			
6翻	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)				
5翻	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)	
4翻	400 (700)		500 (1000)	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1200 (2300)
3翻			300 (500)	400 (700)	400 (800)	500 (1000)	600 (1200)
	▲ ツ モ 和 り						
和り基本符	20	25 (七対子)	30 (22~30)	40 (32~40)	50 (42~50)	60 (52~60)	70 (62~70)
	▼ ロ ン 和 り						
3翻			1000	1300	1600	2000	2300
4翻		1600	2000	2600	3200	3900	4500
5翻		3200	3900	5200	6400	7700	
6翻		6400	7700				
7翻				満貫8000			

5.

8~9翻	跳満貫	親 18000　6000(オール)	子 12000　3000(6000)
10~12翻	倍満貫	親 24000　8000(オール)	子 16000　4000(8000)
13~14翻	三倍満貫	親 36000　12000(オール)	子 24000　6000(12000)
15翻以上	数え役満	親 48000　16000(オール)	子 32000　8000(16000)

※このゲームでは七対子の符計算は25符になります。※門前を崩した平和形のロンあがりは30符で計算します。

プロ麻雀 極S KIWAME-S



この商品は、(株) セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

T-16807G © Athena 1996, 1997

Athena